**Zeitschrift:** Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires

**Herausgeber:** Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

**Band:** 51 (1955)

**Artikel:** Über zwei bernische Volksspiele

**Autor:** Egloff, Willi

**DOI:** https://doi.org/10.5169/seals-114989

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

**Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

**Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

**Download PDF:** 15.07.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch**

# Über zwei bernische Volksspiele

Von *W. Egloff*, St. Gallen

## I

Wer einmal an schönen Sommertagen oder an einem goldenen Herbstsonntag das Bernerland und vor allem das untere Emmental durchfahren oder noch besser durchwandert hat, entdeckte bestimmt da und dort, auf einem abgeernteten Acker oder in einer frisch gemähten Wiese eine Hornussergesellschaft bei ihrem Spiel. Es ist ein fremdartiges Spiel für alle diejenigen, die nicht im Bernbiet oder seiner unmittelbaren Nähe aufgewachsen sind, und der Neuling wird nur feststellen können, dass von einer Partei eine Scheibe, Hornuss[1] genannt, vermittelst eines langen Schlägers in die Luft geschlagen wird. Die Gegenpartei versucht mit Brettern, sogenannten Schindeln, die man schützend vor den Körper hält oder hoch in die Luft wirbelt, den Wurfkörper abzufangen, «abzutun». Schaut der Neugierige etwas länger zu und studiert vielleicht auch einmal die Resultaten-Tabelle im Sportteil einer Tageszeitung, so wird er bald das eigentliche Ziel des Spieles erfassen. Der von der einen Partei geschlagene Hornuss, ein heute in Gewicht und Grösse genau bestimmter Wurfkörper, darf auf keinen Fall innerhalb des sehr lange gezogenen Spielfeldes zu Boden fallen, ohne dass er vorher von einer Schindel in seinem Flug unterbrochen wurde. Jeder Hornuss, der unbehindert im Spielfeld niedergeht, bedeutet einen Verlustpunkt für die Partei, die im Felde steht. Eine Resultatenliste zeigt uns denn auch, dass die Gesellschaften zuerst nach der Anzahl Verlustpunkte in Kategorien eingeteilt werden. Innerhalb dieser ersten und wichtigen Einteilung wird die weitere Klassierung nach der Summe sämtlicher Längen der Schläge einer Partei vorgenommen. Den Schluss einer solchen Resultatenliste

---

Auf Mitveranlassung von Herrn Prof. H. G. Wackernagel wurde ich vom Schweiz. Landesverband für Leibesübungen mit einer Enquête über alte Kampfspiele betraut. Diese Enquête lieferte grösstenteils die materiellen Grundlagen für diesen Artikel.

[1] Der Hornuss wird heute aus einer Hartgummi-Masse hergestellt, seitdem es schwierig wurde, das sehr geeignete Buchsbaumholz zu beschaffen.

bilden die Namen der besten Schläger, jeder mit seinem Gesamtresultat, d.h. der Summe seiner Einzelschläge[1].

Der Versuch, an Hand der gut geführten Verbandszeitung weiter in das Leben und Werden der Hornussergesellschaften einzudringen, deckt dem Leser rasch ein eigentümliches Problem auf, das die Verbände einzeln und gesamthaft in ihren Delegiertenversammlungen immer wieder beschäftigt: Auf der einen Seite bemüht sich die Leitung des Hornusserverbandes mit allen Mitteln, den Charakter des Gesellschaftsspieles aufrecht zu erhalten und jegliche Bewertung auf die gemeinsame Leistung der Gesellschaft abzustellen; auf der andern Seite kommen die Stimmen nicht zum Schweigen, die die Einzelleistung des Schlägers in grösserm Masse berücksichtigt haben wollen. Stets weisen diese Stimmen warnend auf die Tatsache hin, dass, seit der Abschaffung der Preise für die besten Schläger um das Jahr 1938 herum, die Verbände wachsende Mühe haben, ihre jüngern Mitglieder bei der Stange zu halten und einen gesunden Nachwuchs heranzuziehen. Immer wieder vernimmt man die Mitteilung von der Auflösung einer Gesellschaft, weil ihr Mitgliederbestand unter die Zahl 8 sank. Es ist von volkskundlichem Interesse, den Hintergründen dieses eigentümlichen Rückganges nachzuforschen; doch versuchen wir vorerst etwas tiefer in die Entwicklung des Spiels einzudringen.

Für die Erforschung der Geschichte des Spiels ist es äusserst glücklich, dass das Spiel auch im Wallis, vor allem im Goms noch bekannt ist. Hier fehlte der normierende Einfluss eines eidgenössischen Verbandes: das Spiel wurde stets nur in der Dorfgemeinschaft ausgetragen, bis es auch dort dem Zug der Zeit zum Opfer fiel. Es sei hier auch festgehalten, dass das Spiel keineswegs an das flache Land des untern Emmentales gebunden ist, sondern in ausgesprochen gebirgigem, abschüssigem Gelände ebenfalls gespielt wurde. Ich hatte das Glück in Betten (Wallis), hoch über dem Talboden von Mörel, einem solchen Wettspiel zuschauen zu können,

---

[1] Vergleiche auch folgende Darstellungen: Gotthelf, Uli der Knecht, 6. Kap. (Sämtl. Werke, hg. v. Hunziker und Bloesch 4, 1921, 150ff.); Schweiz. Id. 2, 1629f.; E. Hoffmann-Krayer, Feste und Bräuche des Schweizervolkes, Neubearbeitung durch P. Geiger (1940) 71; R. Weiss, Volkskunde der Schweiz (1946) 194 mit Abb. 170f.; Fluri, SAVk 22 (1918/19) 197f. bringt einige wertvolle alte Belege; Chr. Rubi, Vom Hurnen: SVk 27 (1937) 53ff. bietet Wertvolles, besonders über das Walliser Spiel. S. ferner P. Geiger, Vom Hornussen, in: Angebinde John Meier zum 85. Geburtstag dargebracht (1949) 53–58; Stadion Schweiz Bd. 2 (Zürich 1945) 51–55; Geschichte des Eidg. Schwingerverbandes, hg. vom Eidg. Schwingerverband (Zürich 1924) 123–157.

Abb. 1. – Der Schläger am Bock (Betten 1953).

das nach einem Unterbruch von fast zehn Jahren wieder zu Ehren gezogen wurde[1].

Am Sonntagnachmittag versammelt sich die ganze männliche Bevölkerung auf einer Wiese, die noch keinen zu üppigen Graswuchs aufweist. Es ist daher notwendig, das Spiel von Sonntag zu Sonntag weiter bergwärts zu verlegen, damit keine Schäden an den Kulturen verursacht werden. Gerne stellt sich auch die weibliche Bevölkerung ein und schaut den Spielenden zu, nimmt auch am Schmause und der gemütlichen Unterhaltung teil, die das Spiel beenden.

Für das Spiel *(gilihüsine)* müssen zuerst zwei ungefähr gleich starke Parteien gebildet werden. Dies geschieht so, dass zwei gute

---

[1] Durch Nachfrage bei älteren Leuten konnte ich feststellen, dass das gleiche Spiel in ganz ähnlicher Weise gespielt wurde in Selkingen und Lax (Goms), dann vor allem im Lötschental (cf. Stebler, Am Lötschberg [1907] 127; ders., Das Goms und die Gomser [1903] 108). Ein ähnliches Spiel muss im Val de Bagnes bestanden haben; von diesem fand ich aber keine Erinnerung mehr vor (cf. Cahiers valaisans de Folklore no 2 [1928] p. 3). Ein in den Grundzügen gleiches Spiel findet sich auch im Val d'Aoste, *le tsan* (freundliche Mitteilung von Herrn Dr. H.-E. Keller). Zu erwähnen ist auch das gleiche Spiel in Graubünden (cf. J. B. Masüger, Leibesübungen in Graubünden [1946] 67ff.). Die Verbindung beider Zonen scheint gegeben durch ein allerdings stark abweichendes Spiel am Luganersee *(giromela)*, bei dem aber ein ganz ähnlicher Wurfkörper mit einem Brett geschlagen oder aufgefangen wird (Mitteilung von Herrn Mario Polli).

Abb. 2. – Die Gegenpartei beim Abfangen des Wurfkörpers (Betten 1953).

Spieler abwechslungsweise aus den Teilnehmern ihre Mitspieler auswählen. Um den ersten, der wählen darf, zu bestimmen, hält man eine Schindel vor sich hin, bezeichnet die eine Seite mit einem Kreidestrich, mit einer eingeritzten Kerbe oder auch nur indem man darauf spuckt. Hierauf wirft man die Schindel in die Höhe, so dass sie sich dreht. Diejenige Seite, die nach oben zu liegen kommt, entscheidet. Auf ganz gleiche Weise bestimmt man die Partei, die als erste mit dem Schlagen beginnen kann. Doch zuerst muss das Spielfeld *(griss)* abgesteckt werden. Die Schläger richten den Bock *(šuslatte)* her, der aus einem dünnern Tannenstämmchen besteht, das auf der einen Seite mit Steinen unterlegt wird (Abb. 1), so dass es schräg aufwärts in die Luft schaut. Das untere Ende wird leicht in die Erde eingegraben und mit weitern Steinen beschwert, damit der Bock ganz ruhig liegt. Auf der aufragenden, obern Seite wird die Oberfläche mit einem Beil glatt gehauen, so dass der Wurfkörper *(beinkue)* gut aufliegt (Abb. 3). Als Wurfkörper dient der sich im Huf einer Kuh befindende Knochen, also der äusserste Zehenknochen. Aus Erlenästen oder Haselstauden werden einige Stöcke in der Länge von zwei bis drei Metern geschnitten.

Unterdessen hat die andere Partei das Spielfeld mit kleinen Holzpflöcken ausgesteckt. Die Ausmasse sind nicht festgelegt und werden je nach der Spielerzahl etwas grösser oder kleiner gewählt.

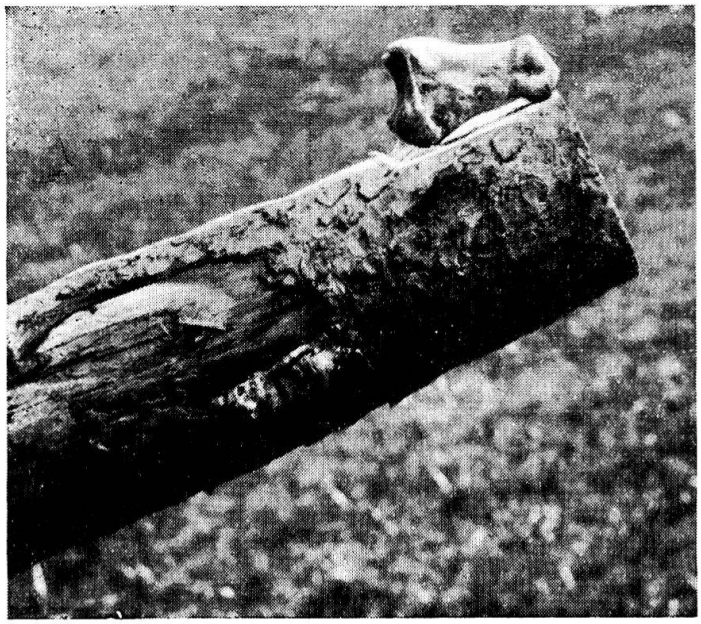


Abb. 3

Abb. 4

Abb. 3. – Der Wurfkörper richtig auf den Bock gelegt.
Abb. 4. – Der Wurfkörper auf verbotene Weise aufgelegt.

Vom Schlagbock aus misst man zuerst ungefähr 20 Schritte ab in der Richtung des Schlages. Dieser Raum *(bokgriss)*, der vom Schläger auf alle Fälle überwunden werden muss, hat stets die gleiche Länge. Hinter diesem Raum beginnt das eigentliche Spielfeld, abgegrenzt durch eine Linie, die nach jeder Seite hin 15 bis 20 Schritte misst und mit Pflöcken möglichst gut bezeichnet wird. Von beiden Enden dieser Linie schreitet man in der Schlagrichtung 30 bis 40 Schritte ab und erhält so die hintere Abgrenzung des Spielfeldes, das somit ungefähr 30 bis 40 Schritte im Quadrat misst. Je nach dem Gelände und dem Einfall der Spieler wird aber das Spielfeld oft auch in der Tiefe grösser gestaltet als in seiner Breite. Die Schindeln sind meist schon vorher zu Hause hergerichtet worden, indem man einen Kistendeckel mit einem Stiel versah oder eine lange Dachschindel auf der einen Seite zu einem handlichen Griff zuschnitzte *(guferšindle)*. Ist alles so vorbereitet, kann das Spiel beginnen.

Die eine Partei verteilt sich möglichst gleichmässig im Spielfeld, während die andere sich beim Bock aufstellt. Einer nach dem andern tritt an den Bock und versucht den Knochen ins Spielfeld zu schlagen mit dem Haselstock. Fällt der Knochen ausserhalb des Feldes nieder *(e bok)*, ist der Schlag ungültig. Trifft der Spieler den Knochen, die «Beinkuh», nicht, so ist der Schlag ebenfalls ungültig, zählt aber als Schlag. Führt ein Spieler hintereinander drei solche

ungültige Schläge aus, so hat er abzutreten *(er iš abbökleret)* und einem nächsten Spieler Platz zu machen. Wird der Knochen von der Gegenpartei mit der Schindel abgefangen, im oder auch ausserhalb des Spielfeldes, so ist der Schläger ebenfalls erledigt und kommt im gleichen Spiel nicht mehr zum Schlagen. Es darf mit allen möglichen Listen und Finten geschlagen werden: man schlägt z. B. absichtlich über den Knochen hinweg, um gleich nachher einen gut gezielten Schlag auszuführen, der alle Aussicht hat, der Aufmerksamkeit des Gegners zu entgehen, weil dieser zuerst den ersten Schlag suchen will. Natürlich hat auch ein wohlgezielter Schlag in eine Ecke des Spielfeldes gute Aussicht, vom Gegner nicht abgefangen zu werden, denn in den Ecken stellt man eher schwächere Spieler auf. Allerdings geht dieser Schlag auch sehr leicht über das Spielfeld hinaus. Um den Gegner noch mehr zu täuschen, stehen beim Abtreten eines Schlägers gleich zwei Spieler, zu jeder Seite des Bockes, zum Schlage bereit. Der Gegner weiss dann nicht, von welchem der beiden Spieler der Streich schliesslich ausgeführt wird. Der Gegner hat alle seine Aufmerksamkeit auf den Knochen zu richten, jede Unachtsamkeit eines einzelnen Spielers kann einen Verlustpunkt eintragen. Verboten ist einzig, den Knochen so auf den Bock zu legen, dass er über den Bock hinausragt (Abb. 4). Erfahrungsgemäss schwirrt ein solcher Knochen sehr unregelmässig durch die Luft und ist äusserst schwierig abzufangen. Hier sehen wir das Eindringen von Regeln in ein sonst ganz freies Spiel. Man will damit Unfälle verhüten[1]. Diese einzige Regel findet sich auch beim offiziellen Hornussen wieder; auch dort ist das sogenannte *blau setzen* verboten. Entscheidend für das Spielergebnis ist nur die Zahl der Beinkühe, die in das Feld des Gegners niedergingen, ohne dass dieselben von einer Schindel abgefangen wurden *(e geiss)*. Diese Verlust-, respektive Gewinnpunkte wurden ursprünglich auf den Kanten eines Holzstäbchens mit einer Kerbe aufgetragen; heute haben aber bereits Papier und Bleistift diese alte Übung zum Verschwinden gebracht.

Ein Detail aus dem Lötschental scheint mir noch erwähnenswert. Wenn dort ein Spieler vom Wurfkörper getroffen wird, also wenn der Spieler nicht nur den Hornuss nicht abfangen, sondern nicht einmal seinen eigenen Körper schützen kann, so zählt dieser Schlag gleich drei Verlustpunkte, ein Beweis, wie sehr die Unfähigkeit zur schnellen Reaktion geahndet wird.

---

[1] Wegen eines Unfalles wurde anfangs der zwanziger Jahre dieses Jahrhunderts das Tessinerspiel *(giromela)* in Brusino-Arsizio verboten.

Meist werden an einem Nachmittag vier oder sechs Spiele ausgetragen, um jeder Partei die Revanche zu ermöglichen. Oft trägt man auch eine ungerade Zahl von Spielen aus, um einen sichern Verlierer zu ermitteln. Dieser Verlierer hat nach dem Spiel die gemeinsame Zeche zu bezahlen. Bei gleichen Resultaten zahlt jeder Spieler seinen eigenen Teil. Vor dem Abschiednehmen gibt man sich meist für den nächsten Sonntag auf einem andern Grundstück Rendez-vous, bis schliesslich die strenge Arbeit des Heuens und der Alpaufzug die Spieler auseinanderführt und das Spiel für den Sommer aufgegeben wird.

Aus der recht einfachen Spielart im Wallis erkennt man deutlich den Sinn des Spieles. Einerseits soll eine Partei zu ständiger Abwehr und blitzartiger Reaktion gegen einen Schlag bereit sein. Die kurze Distanz von nur 20 Schritten zwingt zu ungeheurer Aufmerksamkeit; es geht immer um Bruchteile von Sekunden. Die viel grössere Distanz beim eigentlichen Hornussen (ca. 80 m) erlaubt ein ruhigeres Beobachten des Wurfkörpers, wenn auch dort grosse Geschicklichkeit zum Abfangen unbedingt notwendig ist. Die zweite Partei hingegen soll durch wohlgezielten Schlag, durch allerlei Ränke und Vorspiegelungen den Gegner überlisten und seine Aufmerksamkeit ausspielen. Die Einzelleistung tritt dabei völlig in den Hintergrund, nicht nur bei der Abwehr, sondern auch beim Schlagen, da ja auch dort sich mehr als ein Spieler zur Überlistung des Gegners zusammentun können. Allein das persönliche Versagen eines Spielers wird besonders geahndet, wie die Regel aus dem Lötschental beweist. Es wird kein technisch vollkommener Schlag gewünscht, sondern ein flacher, scharfer, oft schwirrender Flug des Wurfkörpers, der mit Vorteil in einer Ecke des Spielfeldes landet.

## II

Im ersten Kapitel der «Leiden und Freuden eines Schulmeisters» erzählt uns Gotthelf, wie der enttäuschte und niedergeschlagene Schulmeister Käser, nach seiner wenig erfreulichen Unterredung mit dem Schulinspektor, dem Waldrand entlang schlendert, um den Augen der Leute, ja sogar seiner eigenen Frau auszuweichen. Dabei trifft er plötzlich eine Gruppe «Kugelwerfer», die ihn zwingen, noch weiter im Innern des Waldes Zuflucht zu suchen[1]. Mancher Gotthelfleser wird sich vergeblich fragen, was es denn für eine Bewandtnis mit diesen Kugelwerfern habe. Tatsächlich ist es heute

[1] Gotthelfs Sämtl. Werke hg. von Hunziker und Blösch 2 (1921) 18.

auch nicht leicht, sich ein Bild von dieser sportlichen Übung zu machen. Dass es zu Gotthelfs Zeiten kaum Bauern gegeben haben dürfte, die irgendwo am Waldrande leichtathletischen Übungen im Kugelwerfen oblagen, ist wohl sicher. Es muss sich um ein altes Spiel handeln, das heute am Aussterben ist. Ich hatte, fast zufällig, das Glück, eine derartige Kuglergesellschaft, *chrugler*, in Huttwil aufsuchen zu können und ihrem sonntäglichen Spiel beizuwohnen. Nach meiner Umfrage bestehen heute noch zwei solche Kuglergesellschaften, beide in Huttwil. Noch vor kurzem wurde das gleiche Spiel auch im Rüscheggraben gepflegt, ist aber heute verschwunden. Auch im Greyerzerland konnte ich die Erinnerung an ein gleiches Spiel finden, konnte auch die damals verwendeten Holzkugeln ausfindig machen; das Spiel selber wurde aber das Opfer eines öffentlichen Verbotes, weil es sich als untunlich erwies, ein solches Spiel auf den vielbefahrenen Landstrassen des Greyerzerlandes weiter zu dulden[1].

Wie verläuft nun das Spiel? Sonntag für Sonntag, sofern es die Witterung erlaubt und die Arbeit auf dem Felde die Männer nicht auch am Sonntag in Anspruch nimmt, versammelt sich die Gesellschaft oberhalb des Städtchens Huttwil bei einer mächtigen Linde. Hier werden die Mitspieler in zwei Parteien geteilt, was immer noch auf folgende Art geschieht: ein Spieler, meist ein älteres Mitglied, fordert je von zwei ungefähr gleich starken Spielern irgend einen persönlichen Gegenstand, ein Messer, einen Schlüssel oder ein Feuerzeug, und legt diese Dinge in seinen Hut. Hierauf zeichnet er mit dem Schuh ein Kreuz auf den Boden und legt in die Mitte des Kreuzes einen Stein. Dann stellt er sich rücklings an das Kreuz, hebt den Hut über den Kopf und leert ihn hinter sich aus. Die beiden Gegenstände kommen so in verschiedene Abstände von der Kreuzesmitte zu liegen. Die beiden Spieler, denen diese ersten Gegenstände gehören, heben ihren Besitz auf, wobei sie darauf achten, wessen Gegenstand näher und wessen entfernter niederfiel. Der Spielälteste fährt weiter mit dem Einsammeln von Gegenständen von je zwei etwa gleich tüchtigen Spielern und wirft jedesmal die Dinge über den Kopf auf den Boden. Von den beiden ersten Spielern hebt der eine stets die entfernteren Gegenstände auf, der andere die dem Kreuz näher liegenden. Sind alle Spieler ausgezogen worden, so sucht jeder bei den beiden ersten seinen Gegenstand,

[1] Vgl. GPSR 2, 472 s.v. *bolā*; nach den Materialien des Glossaire war das Spiel, ausserhalb der Gruyère, auch im freiburgischen Châtel-St-Denis, Magnedens, Prez-vers-Siviriez bekannt (frdl. Mitteilung von Herrn Dr. E. Schüle).

Abb. 5.
Beim Loswerfen
(Huttwil 1954).

womit Gewähr geleistet ist, dass niemand die Entscheidung des Loses nachträglich umgehen kann.

Jetzt kann das Spiel beginnen. Ein Spieler der Partei, die näher beim Kreuz lag, wirft die Kugel auf der Strasse hin und bezeichnet die Stelle, wo er die Kugel abgeworfen hat, mit einem Grasbüschel. Hierauf nimmt ein Spieler der Gegenpartei die andere Kugel und wirft sie in der gleichen Richtung. Heute wird mit Eisenkugeln von ca. 2½ Pfund Gewicht gespielt, von denen man immer zwei benötigt, die genau gleich schwer sein müssen. Früher sollen die Kugeln eher schwerer gewesen sein und etwa drei Pfund gewogen haben. Die Holzkugeln im Greyerzerland waren bedeutend leichter und wogen, obwohl sie noch mit Blei beschwert waren, nur etwa 300 bis 350 Gramm. Dort waren die Kugeln auch abgeplattet, so dass sie, gut geworfen, die Wurfrichtung viel besser einhielten. Die Stellen, wo die Kugeln stille stehen, werden wiederum mit Grasbüscheln bezeichnet. Hat sich beim Werfen eine Kugel neben die Strasse in die Wiesen oder den Acker verirrt, so wird in rechtem Winkel zur Strasse der Ort auf der Strasse bezeichnet. Diejenige

Partei, die weiter zurück liegt, hat den zweiten Wurf zuerst auszuführen und zwar muss die Kugel von der Stelle abgegeben werden, wo die Kugel des letzten Spielers zu liegen kam. So geht das Spiel weiter bis jeder Spieler einmal geworfen hat. Diejenige Partei, die nach dem letzten Wurf weiter vorn liegt, hat das Spiel (*rīss*) gewonnen. Es handelt sich also um ein sehr einfaches Spiel, das aber durch allerlei Bestimmungen interessanter gestaltet wird. Eine Strasse verläuft ja nicht immer ganz gerade, sondern beschreibt oft Kurven. Der Spieler hat das Recht, in diesem Falle den Wurf gerade zu gestalten, indem er zum Abwerfen in die Wiese hinaus tritt. Auf diese Weise kann er viel freier werfen. Sieht aber die Gegenpartei, die im Rückstand ist, dass auf diese Weise der Gegner einen Vorteil herausholen könnte, so wird der Spieler verlangen, dass beide Würfe von der Mitte der Strasse aus abgegeben werden müssen, er *bietet*. Auf solche Art wird oft der vorausliegenden Partei das Ausnützen des Vorteils verwehrt.

Auch beim Wurf kann man je nach dem Gelände gewisse Schwierigkeiten überwinden oder Vorteile ausnützen. Ist die Strasse ziemlich eben, ohne grössere Hindernisse, vielleicht sogar mit Wagengleisen, die die Kugel schön in der Richtung führen, so wird die Kugel so geworfen, dass sie auf der Strasse rollt, man *dröölt*. Sieht hingegen der Spieler vor sich gewisse Hindernisse, grössere Steine oder Wurzeln auf einem Waldpfad, die die Kugel aus ihrer Bahn werfen könnten, so wirft er sie in weitem Bogen über die Hindernisse weg, er *setzt*. Durch solches «Setzen» kann ein Spieler auch eine schärfere Kurve der Strasse abschneiden, nur muss er dabei schauen, dass seine Kugel nachher in der Strasse liegen bleibt. Jeder Spieler muss also seine Möglichkeiten gut abschätzen und nachher den Wurf ausführen, der ihm zum besten Resultat zu führen scheint. Es kommt auch vor, dass ein Spieler beim Werfen der Kugel den zum Abwurf bezeichneten Punkt übersieht und übertritt. Ein solcher Wurf wird entweder als ungültig erklärt und muss wiederholt werden, oder man setzt die Marke des Wurfendes um die übertretene Strecke zurück. Im Walde trifft nicht selten ein Spieler mit seinem Wurf eine Tanne. Ein solcher Fehlwurf wird mit einer Geldbusse von einem «Batzen» geahndet.

Haben alle Spieler einmal die Kugel geworfen, so ist ein Spiel, ein «Ries», beendet und man notiert das Resultat in einem Büchlein. Dies ist meistens die Aufgabe des Kassiers. Die verspielende Partei hat gleich wieder anzuspielen und weiter geht das Spiel den altgewohnten Weg auf dem Huttwiler Berg, bis eine Partei vier ge-

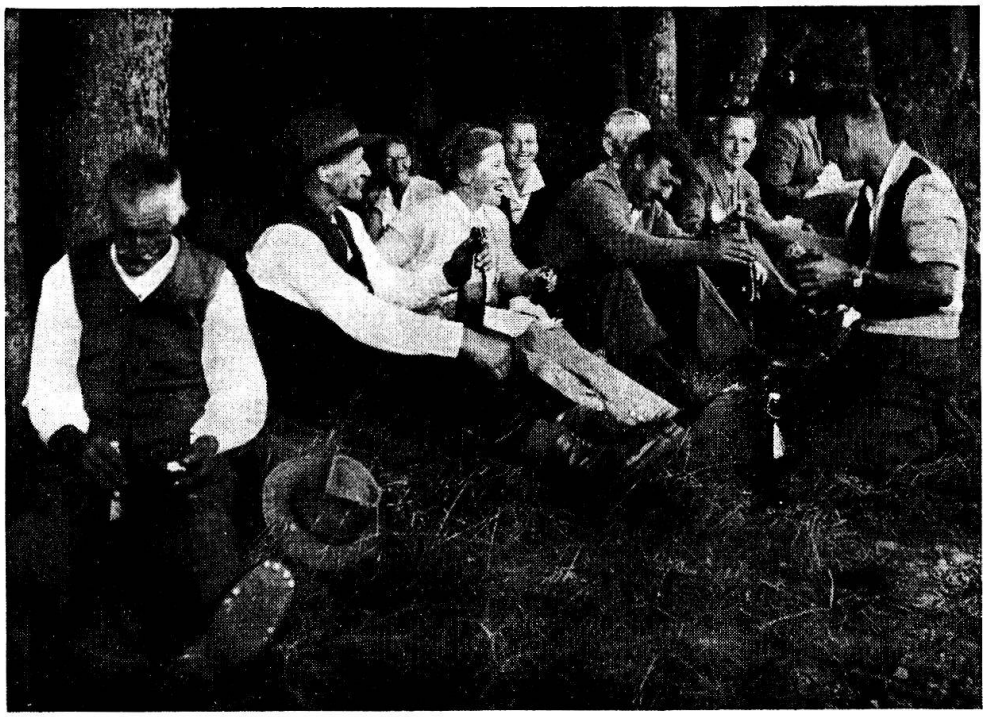


Abb. 6. – Vesperimbiss am Waldrand (Huttwil 1954).

wonnene *Riese* hat. Für jedes verlorene Spiel hat jeder Spieler einen «Batzen» zu bezahlen, womit die Kasse der Gesellschaft gefüllt wird. Nach der Abrechnung werden die Spieler neu verteilt nach der gleichen früher beschriebenen Art. Dann geht das Spiel wieder weiter, bis die Gesellschaft am althergebrachten Platze ankommt, wo man einen Imbiss einnimmt. Hier hatte ein dazu bestimmter Spieler ein kleines Depot von Tranksame versteckt, die nun hervorgeholt wird. Aus der Tasche zieht ein jeder ein mitgebrachtes Brot und fröhlich plaudernd setzt man sich am Waldrand nieder und geniesst die Pause. Nach diesem Unterbruch wird das Spiel wieder aufgenommen bis der Ausgangspunkt wieder erreicht ist. Hier hat man ca. 8 km zurückgelegt und es ist unterdessen Abend geworden. Die Spieler nehmen Abschied voneinander und die Bauernsöhne unter ihnen kehren rasch zu ihrer Arbeit in Stall und Scheune zurück.

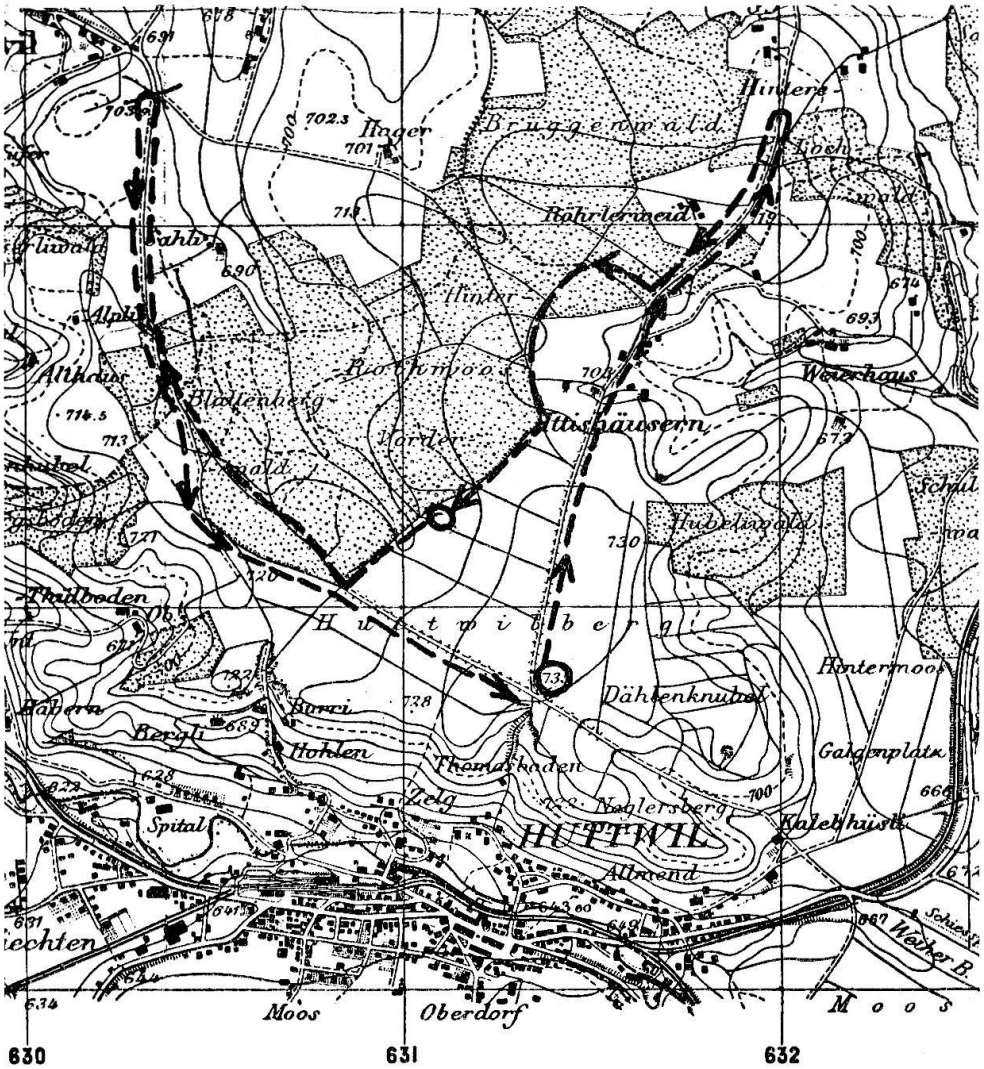
Oft stellt sich zum Spiel eine ungerade Anzahl von Spielern. Diejenige Partei, die einen Spieler weniger zählt, hat das Recht, einen Spieler zweimal werfen zu lassen. Bei jedem «Ries» muss dies aber ein anderer sein. Auch hier kann man durch geschicktes Einsetzen der Spieler allerlei Vorteile herausholen. Steht die kleinere Partei bereits im Vorteil, so wird sie einen schwächern Spieler zweimal wer-

fen lassen; ist hingegen der Rückstand ziemlich gross, wird eben der beste Werfer ein zweites Mal zum Zuge kommen.

Früher bestand noch eine weitere Regel, die heute nicht mehr beobachtet wird, das sogenannte *chruglerrecht*. Hatte eine Partei in drei Würfen eine grössere Strecke herausgeworfen als die Gegenpartei in vier Würfen, so war das «Ries» für diese Gegenpartei bereits verloren. Auch hier konnte man Verlustpunkte vermeiden, indem man die verschiedenen Werfer in kluger Weise einsetzte.

Auf diese Art wird heute fast jeden Sonntag gespielt, jahraus, jahrein, wenn genügend Mitspieler sich einstellen. Alle ältern Glieder der Kuglergesellschaft berichten, dass dies die Spielart war, wie sie sie von ihren Vätern übernommen hatten. Vor 40 Jahren ungefähr wurde aber in Huttwil noch eine zweite Spielart gefunden und wurde seither immer wieder angewendet. Alle übrigen Vereine hatten angefangen mit ihren Spielen an die Öffentlichkeit zu treten und kleine Volksfeste zu veranstalten. Bald hatte man auch entdeckt, dass solche Feste recht gute Einnahmequellen darstellten. Vor allem die jüngern Glieder der Gesellschaft liebten es auch, ihre Gewandtheit und Geschicklichkeit zu zeigen. Es war also ganz gegeben, dass auch die Kugler darnach strebten, ihr Spiel zum Mittelpunkt eines Volks- und Dorffestes zu machen. Nun eignete sich aber die überlieferte Form des Spieles gar nicht für ein solches Fest. Es war nicht zu erwarten, dass grössere Zuschauermengen einem Wettkampf folgten, der sich über eine Strecke von über 8 km abspielte, besonders da ja die Entscheidung oft gar nicht am Schluss fiel, sondern unterwegs. Man musste also die Teilresultate kennen, um dem Spiel wirklich folgen zu können. Es war daher unbedingt notwendig, dass man das Spiel an einen Ort band, z.B. in eine Waldlichtung, wo man den gewohnten Festbetrieb mit Festwirtschaft, Musik und Tanz eröffnen konnte. Es war auch wünschenswert, dass man einen Tagessieger, nicht nur eine Siegergesellschaft ermitteln würde. Beide Probleme haben die Kugler von Huttwil in recht origineller Art gelöst.

Als Festplatz wählte man eben einen schattigen, angenehmen Ort im Walde, nicht zu weit vom Städtchen entfernt. Dort werden zwei Bahnen eingerichtet. Auf der einen Bahn muss die Kugel gerollt, *gedröölt*, auf der andern geworfen, *gesetzt*, werden. Bei beiden Bahnen wird die Abwurfstelle gut gezeichnet mit einer am Boden festgepflockten Latte. Von dieser Latte aus werden nun zuerst 30 m in der Wurfrichtung abgemessen. Dieser Raum muss auf alle Fälle überwunden werden. Ist dies nicht der Fall, so wird der Wurf mit




Strecke, auf der sich jeden Sonntag das Spiel abwickelt (Masstab 1:25 000).

Null taxiert. Auf der Bahn, die zum *dröölen* bestimmt ist, werden nach diesem ungültigem Raum, der *täschenlatte*, auf je zwei Meter Nummern aufgestellt, ähnlich wie dies beim Hornussen auch der Fall ist. Auf der andern Bahn stehen die Nummern nur 1 Meter auseinander; dabei gilt der Punkt, wo die Kugel zum ersten Male den Boden berührt, für die Bewertung des Wurfes. Jeder Spieler muss an beiden Bahnen antreten und hat drei Würfe zur Verfügung. Er hat hingegen die Möglichkeit, eine schlechte Passe durch Nachdoppeln zu ersetzen (eine Gewohnheit, die aus dem Schiessbetrieb stammt). Es gelten aber stets nur drei nacheinander geworfene Kugeln. Am Schlusse werden von beiden Parteien die Resultate zusammengezählt, wobei man die Ergebnisse der schlechtern Spieler ausscheiden kann (wieder eine Gewohnheit des Sektions-

schiessen). So ist es natürlich auch leicht, den besten Werfer zu ermitteln. Bei solchen Spielen haben auch Nichtmitglieder der Gesellschaft das Recht mitzumachen. Sie spielen allerdings nicht für eine Partei, aber können sich am Einzelwettbewerb beteiligen. Auf diese Weise ist es möglich, neue Spieler für die Gesellschaften zu gewinnen, ein sehr wichtiges Problem. Dass es möglich ist, auf diese Art bekannt zu werden, eine gewisse Propaganda zu treiben, ohne die es in unserer Zeit nun einmal nicht geht, beweist ein solches Fest, das von einer der beiden Kuglergesellschaften im Sommer 1954 durchgeführt wurde. Es erschien davon sogar eine Reportage in der illustrierten Zeitschrift «Die Woche», Nr. 35 (23.–29. August 1954). Stets konnte man die Erfahrung machen, dass solche Volksfestchen auch finanziell recht gute Ergebnisse zeitigten. Das war eine ebenso erfreuliche Tatsache, ermöglichten doch die grössern Eingänge der Gesellschaft hin und wieder eine kleinere oder grössere Schweizerreise.

## III

Was zeigen uns diese beiden Spiele, die bestimmt alt sind, da wir von beiden Zeugnisse aus Zeiten vor über hundert Jahren besitzen? Fragen wir vorerst nach dem Sinn und Zweck solcher volkstümlicher Spiele. Ich glaube, es erhellt eines aus den beiden Beispielen. In keinem der Spiele ging es darum, einen Sieger, sondern nur eine Siegerpartei zu erküren. Hingegen fällt doch auf, wie in beiden Spielen ein besonders ungeschickter Spieler ganz persönlich geahndet wird. Im Lötschental hat der unglückliche Spieler zum Schmerz, den ein Hornuss im Gesicht verursacht, neben dem Hohn und Spott, noch den Ärger seiner Mitspieler auszukosten, weil er durch seine Ungeschicklichkeit gleich drei Verlustpunkte verursacht hat. Und der Kugler, der seine Kugel an den Baum wirft, wird ebenfalls ganz persönlich bestraft, abgesehen davon, dass auch seine Partei dadurch meist ein Spiel verliert, also einen «Batzen» mehr zu zahlen hat. Es scheint daraus hervorzugehen, dass das Spiel jede Ungeschicklichkeit ahnden und im Gegenteil das Streben nach Gewandtheit fördern wollte. Doch geschieht dies völlig unbewusst, es ist gleichsam eine Nebenerscheinung, die zufällig zum Spielvergnügen hinzutritt. Wenn wir uns nochmals das alte Walliser Hornusserspiel vor Augen halten, scheint eine solche Erklärung noch einleuchtender, denn wirklich muss jeder Spieler äusserste Reaktionsfähigkeit an den Tag legen, jeder Schuss kann in gefährliche Nähe des Spielers kommen und seine Abwehr erfordern. Der Vergleich mit dem Fechter, der auf jede Bewegung

des Gegners blitzschnell seine Gegenbewegung und Parade einleiten muss, drängt sich auf, und damit wären wir auch beim eigentlichen Kriegshandwerk. Sollten diese Wurf- und Fangspiele nicht die Gewandtheit des Landmannes aufrecht erhalten, da er ja nie wusste, wann er seinen Spaten mit dem Schwerte oder dem Spiess vertauschen musste? Keiner der Mitspieler wird uns zwar je eine solche Auslegung geben, doch hört man oft die Ansicht, dass besonders die Jungmannschaft nach der langen, winterlichen Abgeschlossenheit ein Bedürfnis nach körperlicher Bewegung und Leistung verspüre.

Ausserdem können wir feststellen, dass in beiden Spielen nur Parteien spielen und der einzelne Mitspieler ganz in seiner Gruppe aufgeht. Das kollektive Bewusstsein herrscht absolut vor. Das Spiel war wohl früher die einzige Unterhaltung in einem Landstädtchen oder einem verlassenen Dorfe, und man machte eben mit. Wir wissen, dass die organisierten Verbände verhältnismässig jung sind und ungefähr vor 50 Jahren, vielleicht etwas mehr, gegründet worden sind. (Die Kugler von Huttwil haben sich im Jahre 1910 zu einer Gesellschaft zusammengetan.) Dieses Bedürfnis zum Zusammenschluss scheint mir eine eigentliche Zerfallserscheinung. Der alte kollektive Geist verschwand und konnte die Spieler nicht mehr zusammenführen. An seine Stelle mussten äussere Bande treten. Die Vereinsgemeinschaft löste die frühere Ortsgemeinschaft ab. Wo der Verein nicht zustande kam, zerfiel das Spiel, wie wir im Wallis gesehen haben, wo das alte Hornusserspiel aus der Vergessenheit neu erweckt werden musste. Andere Interessen nehmen besonders die jüngern Leute in Bann, wie Kino, Fussball, Velo usw.

Vielleicht darf auch angenommen werden, dass die wenn auch unbewusste frühere Notwendigkeit zur Erhaltung der körperlichen Gewandtheit in moderner Zeit wegfiel, also auch der tiefere Sinn des Spiels. Dort wo in neuerer Zeit nicht der Geist des Rivalisierens mit einem Nachbarort auftrat, wurde so das Spiel innerlich ausgehöhlt und zerfiel.

Der Anschluss an die modernen Sportarten war nicht leicht, da diese alle weit individualistischer waren als die alten Spiele. Überall geht es auf einen Rekord hin und es wird ein Sieger ermittelt. Auch der Fussball macht hier keine Ausnahme, werden doch in Reportage und Sportbericht stets die Torschützen namentlich aufgeführt, gute Abwehrleistungen speziell und mit Namen des Spielers erwähnt. Von diesem Gesichtspunkt betrachtet fallen die Diskussionen im Hornusserverband, die ich eingangs erwähnte, nicht

mehr so auf und bezeugen einen Zug modernen Denkens, den die Verbandsleitung nur mit Vorschriften und nicht ohne Widersprüche bekämpft. Auch die Umgestaltung des Kugelns zum Schausport zeigte die gleiche Tendenz zur Individualisierung des alten Spiels, wobei man den früheren Spielcharakter doch noch recht gut retten konnte, indem man sich an die Gewohnheiten des Schiessports hielt. Es darf hier wohl auch angeführt werden, dass ein weiteres Kampfspiel, das Schwingen, früher ebenfalls ausgesprochen kollektiven Charakter trug. Es handelte sich nicht so sehr um einen Zweikampf zwischen zwei Schwingern, sondern zwischen zwei Talschaften, von der jede mit einer Gruppe in den Kampf zog. Wer zuletzt noch einen Schwinger im Ring hatte, war Sieger. Nicht Meier noch Müller hatten gesiegt, sondern Obwalden oder Entlebuch. Dabei wurden die Kämpen mit Berechnung von den Gruppenleitern in den Kampf gesandt, wie wir dies beim Einsatz der Spieler beim Kugelspiel beobachtet haben.

Noch eine letzte Erscheinung möchte ich betonen, den Zug zum organisierten Fest. Wenn die Spiele früher nichts anderes waren als eine lokale Veranstaltung zur Ausfüllung der freien Sonntagnachmittage, vielleicht mit dem heute verlorenen Sinne, die Gewandtheit der Bevölkerung zu fördern[1], so geht das Streben heute sehr oft auf Wettkämpfe aus, bei denen man sich zeigen kann und eventuell einen Preis erringen wird. Dabei dürfen die Aussichten, bei einer solchen Veranstaltung auch finanziell recht guten Erfolg zu erzielen, nicht ganz ausser acht gelassen werden. Man tritt also aus den Grenzen des Dorfbannes, der z. B. im Wallis noch so stark ist, dass man kaum weiss, ob ein Spiel im Nachbardorf auch vertreten ist, heraus und sucht einen Zusammenschluss im Tal, ja sogar im ganzen Kanton. Dort wo dieser Zug der modernen Zeit bei einem Spiel nicht zum Durchbruch kam, blieb es lokales Kuriosum und wurde vor allem von der jungen Generation vernachlässigt und vergessen.

Hier möchte ich abbrechen. Die Herkunft der Spiele ist damit nicht gefunden: ich glaube aber, dass wir doch die Umstände und Quellen erahnen, aus denen sie entstanden sind. Wir nähern uns einem Gebiet, das Sie, verehrter Herr Professor, so oft und erfolgreich betreten haben und zu dessen weiterer Erforschung Sie die Güte hatten, mich auszusenden.

---

[1] Vgl. auch die Bestrebungen, einen modernen Wehrsport in Gang zu bringen und die Organisation eines geregelten Vorunterrichts zur Erreichung der notwendigen körperlichen Tüchtigkeit.